Доспех

Твой доспех представляет собой усиленный экзоскелет, управляемый носителем через прямое нейронное соединение, при помощи игл в черепе или чего-то подобного. По умолчанию у доспеха броня 3 и одно-два оружейных крепления. Доспех не является средством передвижения, поэтому к нему не применимы ходы **водилы**.

Выбери внешний **вид**:
Хай-тек, военный, био-механический, кустарный, громадный, сборный, хрупкий, подвижный.

Выбери **силу**:
Эффективный, мощный, скрытный, активный камуфляж, неудержимый, прочный, быстрый, ночное видение, высокий.

Выбери **слабость**:
Неисправный, громкий, медленный, нереально тяжелый, жрёт много горючего, редкое топливо.

Выбери вооружение, одну охеренную пушку или две серьёзных.

Охеренные пушки
- Рейлган *(урон 3, хай-тек, дальнее)*
- Пулемёт (*урон 3, ближний/дальный, область, кровавый*)
- Гранатомёт (*урон 4, ближний, область, кровавый*)
- Ракетница: (*урон 4, дальний, область, кровавый, громкий*)

Серьёзные пушки
- Винтовка (*урон 2, дальний, громкий*)
- Дробовик (*урон 3, ближний, кровавый*)
- Пистолет-пулемёт (*урон 2, ближний, область, громкий*)
- Огнемёт (*урон 3, ближний, область, огонь*)
- Силовой кулак (*урон 3, рукопашный, кровавый*)

Вид

Сила

Слабость

Пушка

Пушка

Пушка

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за *одну дерзкую атаку на укрепленное сооружение, эскорт группы через вражескую территорию, месяц работы в качестве танка-телохранителя*.

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *два пополнения твоего комплекта **ангела**; одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются **ценными** или **хай-тек**; ремонт **хай-тек** снаряжения у **технаря**; неделю найма **чертовки** или **стрелка** в качестве охраны; годовую дань **вожаку**; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

Знакомьтесь:

ДЖАГГЕРНАУТ

Ты един с машиной. Стоит тебе забраться в неё, как ты становишься её мозгом, а она — твоим телом. Внутри неё ты несокрушим и неприкосновенен. Никто и ничто не может тебя остановить: пули отскакивают, вожди не желают связываться, а рейдеры стараются не попадаться на глаза. Ты — бог плоти, металла и опустошения.

Но стоит тебе покинуть её, как ты становишься обычным простаком, каких много.

буклет персонажа для игры

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

от Майка Сэндса и Мэтта Стриклинга

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Урон и лечение

Когда персонаж получает урон, игрок отмечает сегменты на его счётчике урона. Отметь один полный сегмент за каждую полученную единицу урона, начиная с сегмента между 12:00 и 3:00.

Когда персонаж получает урон, обычно этот урон равен показателю урона оружия, атаки или происшествия, минус показатель брони персонажа. Это называется *урон за вычетом брони*.

Второстепенные ходы

Когда ты ***получаешь урон***, учти полученный ⚁⚄+урон (за вычетом брони) если она на тебе есть. На 10+ МЦ может выбрать что-то одно:
- *Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, не соображаешь или в панике.*
- *Всё хуже, чем казалось. Получи урон +1.*
- *Выбери 2 из списка на 7-9 ниже.*

На 7–9 МЦможет выбрать что-то одно:
- *Ты теряешь устойчивость.*
- *Ты отпускаешь то, что держал.*
- *Ты теряешь из виду кого-то или что-то.*
- *Ты не замечаешь чего-то важного.*

При провале МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь –1 урон.

Когда ты ***наносишь урон другому персонажу игрока***, он получает +1 к истории с тобой (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Когда ты причиняешь кому-то боль, он лучше тебя понимает.



ДЖАГГЕРНАУТ: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего **джаггернаута**, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю. Действуй в любом удобном порядке.

Имя

Тяжеляк, Волк, Ганхэд, Жвало, Солдат, Железо, НПК, Марк IV, Челюсти

Чак, Серж, Джейн, Ас, Синопоба, Билл, Лаки, Терри, Лу, Маверик, Сэм

Внешность

Пол: мужской, женский, непонятный или скрыт.

Одежда: практичная, хай-тек, военная или разномастная.

Лицо: бледное, жёсткое, пухлое, худое, юное, беспокойное, гневное.

Глаза: мечтательные, на выкате, умные, мятущиеся, равнодушные, потерянные, невинные, энергичные.

Тело: щуплое, лёгкое, истощённое, жилистое, мягкое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто =0, Жёстко =0, Пылко =0, Умно +2, Странно +1
- Круто +1, Жёстко –1, Пылко +1, Умно +2, Странно =0
- Круто –1, Жёстко =0, Пылко –1, Умно +2, Странно +2
- Круто +1, Жёстко +1, Пылко =0, Умно +2, Странно –1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Помимо *зверя войны* выбери ещё один ход **джаггернаута**.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1:

- Вне своего доспеха ты любишь выпить и потусоваться. Скажи всем история +1.
- Ты даже не пытался быть дружелюбным. Скажи всем история =0.

В ходы других выбери 1, 2 или все 3:

- Один из них помог тебе, когда твой доспех был неисправен. Какое бы число он ни назвал, запиши +3 рядом с именем этого персонажа.
- Один из них сражался с тобой спина к спине. Какое бы число он ни назвал, прибавь к нему 1 и напиши рядом с именем этого персонажа.
- Один из них обнаружил тебя, незащищенного и жалкого, вдали от своего доспеха, когда дела шли совсем паршиво. Какое бы число он ни назвал, вычти из него 1 и напиши рядом с именем этого персонажа.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Помимо доспеха и одежды, соответствующей твоей внешности, ты получаешь:

- всякую всячину ценой 2 бартера;
- небольшое удобное оружие.

Небольшое удобное оружие (выбери 1):

- Револьвер 38 калибра (*урон 2, ближний, перезарядка, громкий*);
- 9-мм пистолет (*урон 2, ближний, громкий*);
- Большой нож (*урон 2, рукопашный*);

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

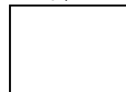
Имя

Внешность

Характеристики



Круто — *действовать под огнём* — ○ подчёркнуто



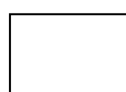
Жёстко — *угрожать насилием; взять силой* — ○ подчёркнуто



Пылко — *соблазнить или манипулировать* — ○ подчёркнуто



Умно — *оценить ситуацию; оценить человека* — ○ подчёркнуто



Странно — *открыть свой разум* — ○ подчёркнуто

История

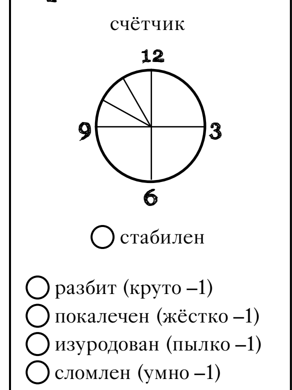
помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, и если твой партнер — персонаж другого игрока, он сразу получает +1 к своей истории с тобой в своем буклете. Тебе требуется время, чтобы обмозговать дальнейшее развитие ваших отношений, и твой партнер получает 1 шанс. Он может дать тебе +1 или –1 к твоему броску, когда ты действуешь вне своего доспеха.

Урон

счётчик



○ стабилен

○ разбит (круто –1)
○ покалечен (жёстко –1)
○ изуродован (пылко –1)
○ сломлен (умно –1)

Развитие

опыт ○○○○○ >>*развитие*

__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1жёстко (макс. жестко + 2)
__ получи +1странно (макс. странно +2)
__ получи новый ход джаггернаута
__ получи новый ход джаггернаута
__ получи крепление для серьёзной пушки
__ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
__ получи оружейную (мастерскую, опиши) и команду
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода

Ходы джаггернаута

○ ***Зверь войны:*** когда ты *угрожаешь насилием* или *берёшь силой*, находясь в доспехе, действуй ⚁⚅+умно вместо того, чтобы делать это ⚁⚅+жёстко. Во время битвы, пока ты находишься в доспехе, ты считаешься *малой бандой*.

○ ***От меня не скрыться:*** ты получаешь +1 умно (умно +3).

○ ***Фрактальная антенна:*** в разгаре сражения ты можешь *погрузиться* в мировой вихрь.

○ ***Хорошо проветриваемый мозг:*** когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, действуй ⚁⚅+умно, а не ⚁⚅+странно.

○ ***Разведдрон:*** в твоём распоряжении есть крохотный летающий дрон, благодаря которому ты можешь распознавать объекты на расстоянии. Для этого ты должен активно управлять им, иначе он будет просто парить. Когда ты пытаешься исследовать что-либо при помощи дрона, действуй ⚁⚅+умно. При успехе ты можешь задать МЦ вопросы. На 10+ задай 3, на 7–9 задай 1:

- *Где находится интересующее меня место, человек или машина?*
- *Каким путём я смогу добраться туда быстрее всего?*
- *Что ещё интересного я заметил?*
- *Чем сейчас занимается интересующий меня человек или группа людей?*

При провале твой дрон теряется из виду, его ловят или разбивают.

○ ***Иду напрямик:*** у твоего доспеха есть приспособления для разрушения стен, укреплений и прочих сооружений. Когда ты пытаешься прорваться сквозь препятствие, действуй ⚁⚅+жёстко. На 10+ ты успешно его преодолел, на 7–9 выбери одно:

- *тебя завалило обломками и тебе нужно время, чтобы выбраться;*
- *тебе не хватает мощности пробить препятствие;*
- *тебе потребуется некоторое время;*

При провале ты застреваешь или любым другим образом попадаешь в ловушку.

○ ***Охрененно тяжелая броня:*** нацепи на себя какую-нибудь защиту и получи +1 брони.

○ ***Все гайки подкручены:*** когда тебе удаётся выкроить время перед очередным заданием на настройку и отладку своего доспеха, действуй ⚁⚅+умно. На 10+ получи 3 шанса, на 7-9 — 1 шанс. Потрать шансы 1 к 1, чтобы получить +1 к броску во время выполнения задания. При провале что-то неминуемо сломается. МЦ скажет тебе, что и как именно.

Другие ходы

Примечания

Удивлен именем Синопоба? Не только ты! В американском военном слэнге есть аббревиатура, обозначающая полную задницу — SNAFU (**S**ituation **N**ormal **A**ll **F**ucked **U**p), и в переводах на русский язык используют вариант Синопоба (**Си**туация **Но**рмальная **По**лный **Ба**рдак). Просветился? Теперь влезай в Марк IV и вперёд!

Ход ***зверь войны*** (The Beast of War) обязан своим названием фильму The Beast of War (1988), где отбившийся от колонны советский танк противостоит преследующим его афганским моджахедам.

Перевод: Борис Федюкин.
Корректура: Дарья Заузолкова.
Вёрстка: Александр Стрепетилов.
Иллюстрация: Наталья Шадрина.
Авторы идеи: Майк Сэндс и Мэтт Стриклинг.

Специально для русского издания «Постапокалипсиса»
от **SaF Gang Design**